



Handleiding


RR

Inhoudsopgave

SPELVOORBEREIDINGEN

Computer

100% Windows 95/98 DirectX compatibele computer benodigd. Het spel is niet compatibel met de besturingssystemen Windows NT, OS/2 en Linux of een Windows emulator

CPU	Pentium 166 MMX of beter vereist.
Werkgeheugen	32 MB RAM of meer vereist.
Video	4 MB PCI of AGP Direct3D compatibele kaart vereist.
CD-ROM	4x CD-ROM/DVD drive of sneller vereist.
Geluidskaart	100% Windows 95/98 DirectX 6.1 compatibele 16-bit geluidskaart
Spelbediening	100% Windows 95/98 compatibele joystick of gamepad, muis en toetsenbord.
DirectX	Microsoft DirectX 6.1 is opgenomen op deze CD-ROM en moet worden geïnstalleerd om LEGO Racers te kunnen spelen. Sla het leesmij bestand op de LEGO Racers CD-ROM er op na voor meer informatie over DirectX.
Opmerking	De meest recente Windows 95/98 stuurprograma's voor de specifieke hardware van je computer zijn vereist.De CD-ROM moet in de CD-ROM / DVD drive aanwezig zijn om het spel te kunnen spelen.
Installatie	Installatie vereist 210 MB ruimte op de harde schijf. (Ongecomprimeerd)*

*** Ongecomprimeerd betekent dat er geen enkele vorm van bestandscompressie op de harde schijf wordt gebruikt om de beschikbare ruimte te vergroten. Onder Windows 98 wordt bijvoorbeeld deze functie normaliter uitgevoerd door de optie DriveSpace.**



Hoe kan ik LEGO Racers installeren?

Leg de LEGO Racers CD-ROM in de CD-ROM drive.
Na een paar seconden verschijnt het installatiescherm. Volg de aanwijzingen die worden weergegeven. Als de installatie voltooid is, word je daarvan op de hoogte gebracht. **LEES DE AANWIJZINGEN OP HET SCHERM ZORGVULDIG.**

Opmerking: Als de optie AutoPlay (Automatisch afspelen) niet werkt, dan kan het zijn dat deze functie uitgeschakeld is op je computer. (Zie het bestand leesmij.txt op de LEGO Racers CD-ROM voor nadere uitleg over hoe je de functie AutoPlay kunt inschakelen)

Hoe kan ik LEGO Racers starten?

Als je andere programma's behalve het set-up programma hebt lopen, moet je de computer opnieuw opstarten. Het spel moet gespeeld worden terwijl er zo weinig mogelijk andere toepassingen lopen, en het is het beste even te wachten totdat de harde schijf stilstaat alvorens het spel te starten. Klik op het volgende om het spel te starten:

Start
Programma's
LEGO Media
LEGO Racers
LEGO Racers

De CD-ROM moet in de CD-ROM / DVD drive aanwezig zijn om het spel te kunnen spelen.



Hoe kan ik de spelsoftware weer verwijderen?

Het is raadzaam de spelsoftware met de optie LEGO Racers te verwijderen. Klik op het volgende om het spel te verwijderen:

Start
Programma's
LEGO Media
LEGO Racers
LEGO Racers verwijderen.

Met de optie verwijderen worden bestanden die bij het programma horen ook van de computer gehaald.
Opmerking: Eventuele opgeslagen LEGO Racers spelen worden niet verwijderd door gebruik te maken van de optie verwijderen. Deze bestanden moeten handmatig worden verwijderd.

Hoe kan ik controleren of de schermresolutie geschikt is voor dit spel?

Zet de muisaanwijzer op een lege plek op het Windows bureaublad en klik eenmaal op de rechter muisknop. Er wordt dan een menu weergegeven waaruit je met de linker muisknop de optie "Eigenschappen" moet kiezen. Het venster "Eigenschappen voor Beeldscherm" wordt dan weergegeven. Kies de tab "Instellingen". Zorg ervoor dat de optie Hoge kleuren (16-bits) ingesteld is met een minimale aanbevolen resolutie van 640 x 480. Voer eventuele veranderingen en door start in dat geval de computer opnieuw op.



Hoe kan ik controleren of al mijn DirectX 6.1 stuurprogramma's zijn gediplomeerd?

Windows 95/98 with DirectX 6.1

Opmerking: Als je niet zeker bent van de installatie van de DirectX stuurprogramma's, neem dan contact op met je PC fabrikant, omdat DirectX de instellingen van je video- en geluidskaart kan wijzigen als het niet correct wordt geïnstalleerd.

Met DirectX 6.1 kun je de DirectX set-up controleren door het volgende uit te voeren:
Klik op **Deze computer** (op het bureaublad)
Kies het station **C**,
Kies de map **Program Files**,
Kies de map **DirectX**,
Kies de map **Setup**,
Kies het pictogram **DXDIAG**
(Een blauwe cirkel met een geel kruis erin)

Op het venster dat dan wordt weergegeven staat bovenaan een aantal tab-bladen. Klik op de tab DirectX stuurprogramma's. Alle stuurprogramma's worden afzonderlijk op een rij gezet met onderaan opmerkingen. Bij de opmerkingen staan eerder ondervonden problemen opgenoemd. Als een of meer items als niet-gediplomeerd worden weergegeven, dan is dat hoogstwaarschijnlijk de reden voor het probleem.
Vaak zijn de stuurprogramma's die niet zijn gediplomeerd de Primary Display Driver en/of de Audio driver.



SPELVOORBEREIDINGEN

De meeste fabrikanten van video- en geluidskaarten brengen regelmatig updates uit van de stuurprogramma's voor Windows 95/98 om aan de DirectX standaard te voldoen. Neem contact op met de fabrikant als een bepaalde hardwarecomponent niet wordt ondersteund en vraag om stuurprogramma's die DirectX ondersteunen.

Sla het bestand leesmij.txt erop na (te vinden op de LEGO Racers CD-ROM) mocht je problemen hebben met het starten of het uitvoeren van dit spel. Daarin worden suggesties gedaan om problemen met het spel te verhelpen

Als het spel begint te lopen, wordt eerst het introfilmpje weergegeven. Vervolgens wordt het hoofdmenu op het scherm weergegeven. In het hoofdmenu kun je kiezen aan wat voor soort race je wilt meedoen.





SNEL OP WEG

Wil je snel van start gaan met de race?
Op de volgende manier ben je zó onderweg:

- Kies Enkele race uit het hoofdmenu.
- Kies het parcours uit waarop je wilt racen.
- Je bent nu klaar voor de start.





BEDIENING

Hier volgt een opsomming van de standaardbediening. De bediening kan worden aangepast in het optiesmenu.

Toetsenbord

Pijltje omhoog	Gas geven
Pijltje omlaag	Remmen en achteruit rijden
Pijltje naar links	Naar links afslaan
Pijltje naar rechts	Naar rechts afslaan
Enter	Power-up activeren
Spatiebalk	Powerslip
Ctrl (rechts)	Andere camerahoek
M	Aan/uit zetten weergave kaart/kilometerteller
Alt (rechts)	Camerahoek omdraaien (houd toets ingedrukt)



SPELBEDIENING

Richtingsbesturing	Naar links en rechts
Knop 1	Gas geven
Knop 2	Remmen en achteruit rijden
Knop 3	Power-up activeren
Knop 4	Andere camerahoek
Knop 5	Aan/uit zetten weergave kaart/kilometerteller
Knop 6	Powerslip
Knop 7	Camerahoek omdraaien (houd knop ingedrukt)

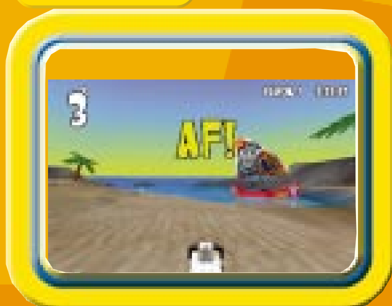
(Sla het onderdeel Opties in deze handleiding erop na voor meer informatie over het aanpassen van de spelbesturing.)



HET SPEL BEGINT

LEGO Racers is een superspannend racespel vol actie op topsnelheid. Een ware uitdaging voor elke snelheidsmaniak. Je neemt het op tegen de beste LEGO Racers aller tijden, en elk ervan heeft zijn eigen rijstijl en uitgebreid pakket trucjes om je te snel af te zijn. Je moet een hoop manoeuvres onder de knie zien te krijgen, en leren hoe en wanneer je ze het best kunt gebruiken. Een dan kun je je LEGO Racers-carrière pas echt beginnen!

Turbo Start



Bij de Turbo start komt het allemaal op de timing aan.Let op het aftellen: 1, 2, 3! Druk op de gas geven knop zodra **AF!** verschijnt. Als je het precies goed timet, kun je de race op volle snelheid beginnen!



Powerslip



Je hoeft de powerslip niet in de vingers te hebben om de eerste races door te komen. Maar om de LEGO kampioenen op de lastigere parcoursen te verslaan, moet je toch echt weten hoe je de powerslip doet. Dus waarom zou je de races in het begin niet gebruiken om te trainen om zo een powerslip-expert te worden? Powerslips maken is niet erg moeilijk Houd gewoon de knoppen gas geven en powerslip tegelijkertijd ingedrukt. Stuur dan naar links of rechts terwijl je de knoppen nog steeds ingedrukt houdt. Met powerslips kun je scherpe bochten op hogere snelheden nemen.





Het spel spelen

Superslip



Superslips zijn lastiger. Houd de knoppen voor gas geven, remmen en pow-erslip ingedrukt en stuur naar links of rechts. Hiermee maak je een hele strakke bocht. Als je de rem of de powerslip loslaat, schiet de auto weg in de richting waarin hij op dat moment staat. Superslips zijn niet erg makke-lijk, en het vereist enige oefening om ze goed te onder de knie te krijgen. Je kunt ze uitproberen op het testparcours totdat je een superslipexpert bent.

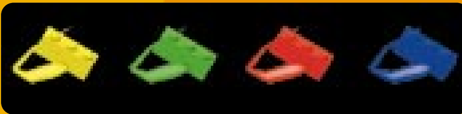
(**Lees meer over hoe je het testparcours kunt gebruiken op pagina 29.**)

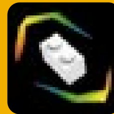


Power-ups



Om het echt ver te schoppen, moet je dus power-ups gebruiken. Power-ups variëren van eenvoudige schilden of projectielen tot ultrakrachtige uitbreidingen als de superheftige geleide raketten of de geheimzinnige vloek van de mummie.Van allemaal moet je weten hoe je ze het best kunt inzetten.





Er zijn vier basis power-ups: projectiel (rood), gevaar (geel), schild (blauw) en turbo (groen). Om een power-up op te pakken, moet je door een van de ronddraaiende gekleurde steentjes op het parcours rijden. Om het level van een power-up te verhogen kun je power-plus steentjes oppakken. Power-plus steentjes zijn de ronddraaiende witte steentjes op het parcours. Sla het overzicht hieronder erop na om te zien wat er gebeurt met de basis power-ups als je een power-plus steentje oppakt.

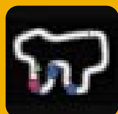
Kleur	Type	Basis power-up	1 power-plus steentje	2 power-plus steentjes	3 power-plus steentjes
Rood	Projectiel	Kanonskogel	Enterhaak	Bliksemgordijn	3 geleide raketten
Geel	Gevaar	Olievlek	Tonnetje buskruit	Magnetische val	Vloek van de mummie
Blauw	Schild	5 seconden schild	6 seconden schild	8 seconden schild (kan kanonskogels en raketten afketsen. Kan tegenstanders laten ronddraaien)	10 seconden schild (kan kanonskogels en raketten afketsen. Kan tegenstanders laten ronddraaien)
Grøn	Turbo	Turboforstærker	Ekstra turbo-forstærker	Flyvende turbo-forstærker	Warp turbo-forstærker



EEN WEDSTRIJD SPELEN

Racescherm





Racepositie De racepositieweergave geeft aan hoe goed je het doet in de race. Als er zes Racers aan de race meedoen, geeft het je positie weer van 1e tot 6e. De groene pijl geeft jouw positie aan, de rode cirkel geeft de circuitkampioen aan en de blauwe cirkels geven de andere racers aan. Je zie ook een lijn over het parcours. Die geeft de start/finish lijn aan.

RONDE 2 0:22:78
BESTE 0:38:24

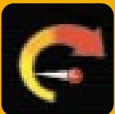
Rondetimers De rondetimer geeft aan hoeveel tijd je nodig had voor een ronde uit de race. Als je de eerste ronde hebt afgelegd, verschijnt er een nieuwe timer. Dit geeft je snelste rondetijd van de race aan.

Tip: Als je aan het eind van de ronde niet op de eerste plaats rijdt, dan wordt het aantal seconden dat je achter de koploper rijdt weergegeven. Zo geeft -0:01:65 aan dat je op 1.65 seconden achter de koploper in de race rijdt.

Power-up symbolen

Hier wordt weergegeven welke power-up je bij je hebt en hoeveel power-plus steentjes je hebt opgepikt. Je vindt hier de kleur van de power-up, plus het aantal power-plus steentjes dat je hebt verzameld.



Kilometerteller / parcourskaart Hier heb je drie keuzen:

- **De kilometerteller geeft** je snelheid weer.
- **De parcourskaart geeft** een overzicht van het hele parcours.
- **De close-up geeft** meer details in het parcours weer.

Gebruik de schakelknop om tussen de weergave van kilometerteller/parcourskaart om te schakelen of ze beide uit te zetten.

Circuitrace

Verhaal van de circuitrace

Maak kennis met Rocket Racer, de beste racer van heel LEGOLAND®. Maar Rocket Racer zit met een probleem. Hij is zo ontzettend goed in het racen, dat niemand hem kan verslaan en daarom verveelt hij zich eigenlijk wel een beetje. Rocket is toe aan een uitdaging en is op zoek naar de beste racers in de geschiedenis van LEGOLAND. Daarom heeft hij een indrukwekkende racecompetitie georganiseerd.



EEN WEDSTRIJD SPELEN

Veronica Voltage, de vriendin van Rocket, is een vooraanstaand wetenschappelijk onderzoekster en een mechanisch genie. Ze heeft een fantastische LEGO® dimensionale warp-machine ontworpen en gebouwd, waarmee ze Rocket en haarzelf bliksemsnel door heel LEGOLAND kan verplaatsen. Ze hebben stad en land en zelfs de tijd afgereisd om de beste LEGO Racers te vinden voor de ultieme racewedstrijd.
En nu kun je het tegen deze top LEGO Racers opnemen in een reeks zinderende circuitraces waarin je rijvaardigheid en zenuwen stevig op de proef worden gesteld. Als je ze allemaal weet te verslaan, krijg je de kans om de race aller races te rijden en het duel aan te gaan met Rocket Racer himself! De winnaar wordt dan uitgeroepen tot de Beste LEGO Racer Aller Tijden! Ben je er klaar voor om die LEGO Racer te worden?

Puntentelling Een volledige circuitrace bestaat uit vier races over vier verschillende parcours. Elke race gaat over drie ronden. Na elke race worden de punten verdeeld. Hoe beter je het in elke race doet, hoe meer punten je krijgt. De punten worden als volgt over de verschillende finishposities verdeeld:

Eerste 30 punten	**Tweede 20 punten**	**Derde 10 punten**
Vierde 3 punten	**Vijfde 2 punten**	**Zesde 1 punt**

Om door te gaan in de circuitrace, heb je minstens 10 punten nodig na de eerste race, 20 punten na de tweede race en 30 punten na de derde race. Heb je minder punten aan het eind van elke race, dan zit de circuitrace er voor jou op en mag je opnieuw beginnen. Om de eindoverwinning van een circuitrace in de wacht te slepen moet je het circuit met de meeste punten voltooien.



Circuits ontsluiten



Als je voor het eerst LEGO Racers speelt, kun je alleen maar op de vier parcoursen van het eerste circuit racen. Deze eerste races zijn wat makke-lijker, zodat je het autorijden en het gebruik van de power-ups onder de knie kunt krijgen. Maar zodra een klasse-coureur bent geworden en in de top drie van de Racers van een circuitrace bent beland, komt het volgende circuit met de parcoursen daarvan beschikbaar. Eindig je op de eerste plaats in een circuitrace, dan komen er ook nog meer karakters en autocombinaties voor je beschikbaar om te bouwen en mee te racen.



EEN WEDSTRIJD SPELEN

Enkele race



Als je in het hoofdmenu Enkele race kiest, kun je het tegen maximaal vijf LEGO kampioenen op een enkel parcours opnemen in een race. Kies een racer en een parcours om met de race te beginnen. Als je voor het eerst het spel doet, zijn alleen de parcoursen van de eerste circuitrace beschikbaar voor je. Maar naarmate er meer circuits beschikbaar komen, kun je Enkele races rijden op de parcoursen van die circuits.

Tegen elkaar



Als je in het hoofdmenu Tegen elkaar kiest, kun je het tegen een vriend opnemen in een één-tegen-één race. In dit type race zijn jij en je vriend de enige Racers op het parcours. De andere racekampioenen doen niet mee.

Kies Tegen elkaar in het hoofdmenu om tegen een vriend te spelen. Je kunt dan het parcours kiezen waarop je de race wilt houden. Vergeet niet dat je alleen parcoursen kunt kiezen die je beschikbaar hebt gemaakt. Elke speler moet nu een Racer kiezen waarmee hij wil spelen. Als je wilt, kun je beiden dezelfde Racer kiezen. Speler één kiest eerst, dan speler twee. Als speler twee een Racer heeft gekozen, begint de race.

Bij een race in de mode Tegen elkaar is het scherm verdeeld in twee helften. Het zicht van speler een is de bovenste helft van het scherm en dat van speler twee is de onderste helft van het scherm.

Opmerking: Om een race in de mode Tegen elkaar te spelen is het nodig dat er minimaal een game controller op de computer is aangesloten.

Race tegen de klok



Een andere optie uit het hoofdmenu is Race tegen de klok. Hiermee neem je het op in een race tegen de geweldige Veronica Voltage. Haar auto wordt transparant op het scherm weergegeven, zodat je iets hebt om op te jagen en uiteindelijk te verslaan. Als je de recordtijd van Veronica op elk parcours weet te verbeteren, dan win je de onderdelen van haar stoere en trouwens ook krachtige raceauto zodat je ze in je eigen auto kunt gebruiken. (Lees meer over het bouwen van een auto op pagina 24.)



EEN WEDSTRIJD SPELEN

Opties

De instelling van een aantal dingen kun je in het optiesscherm aanpassen, zoals geluidseffecten, muziekvolume en controllerconfiguratie.

- **Spelopties** om het aantal tegenstanders te wijzigen in een Enkele race of het aantal ronden in een race in de mode Tegen elkaar.

- **Beeldopties** om het beeldschermstuur-programma van de spelweergave in te stellen (vraag een volwassene om hulp bij het wijzigen van deze opties).

- **Geluidsopties** om het volume van de geluidseffecten en de muziek te veranderen, en om tussen stereo- en monogeluid te kiezen.

- **Bediening speler 1** om tussen toetsenbord en game controller te kiezen. Om de toetsen of knoppen die in het spel worden gebruikt te wijzigen, selecteer je de bediening die je wilt veranderen en druk je op de toets of knop waarmee je de oude instelling wilt vervangen.

- **Bediening speler 2** om tussen toetsenbord en game controller te kiezen. Om de toetsen of knoppen die in het spel worden gebruikt te wijzigen, selecteer je de bediening die je wilt veranderen en druk je op de toets of knop waarmee je de oude instelling wilt vervangen.

- **Kies een taal** om de taal te wijzigen. Klik op de pijlen om de taal te kiezen die wordt gebruikt. Kies Opties om het scherm af te sluiten. Nu krijg je de taal te zien die je hebt gekozen.

- **Credits** om te zien wie er bij het maken van LEGO Racers hebben meegeholpen.



DE RACER AANPASSEN

V **Wat heb ik nodig om mee te kunnen doen met een race?**

A **Een Racer, natuurlijk.**

V **Maar wat is een Racer eigenlijk precies?**

A **Een Racer bestaat uit drie onderdelen: de coureur, zijn rijbewijs en de auto.**

V **Hoe kan ik een Racer maken?**

A **Ga naar het Menu bouwen en klik op de knop Nieuwe racer.**

Nieuwe racer



Als je begint met LEGO Racers kun je een nieuwe Racer maken. Je kunt je eigen auto en coureur maken, en hem of haar een naam geven naar eigen voorkeur. Kies **Nieuwe racer** om een nieuw karakter aan te maken. Hiermee ga je naar het scherm **Coureur bouwen**. Verander het haar of hoofddeksel, hoofd, romp en beentjes van je coureur door op de pijltjes naar links en rechts te klikken. Kies Mix om snel een coureur samen te stellen. Ben je tevreden met je coureur, kies dan Rijbewijs maken.

DE RACER AANPASSEN

Rijbewijs maken



Voordat je de auto inspringt moet je nog een rijbewijs hebben! Typ de naam van je coureur in en maak een plaatje door op Pasfoto te klikken. Nu is het tijd om een auto voor je coureur te maken. Kies Auto bouwen.

Auto bouwen



Kies eerst het chassis voor de auto. Daar begint het allemaal mee. Klik bovenaan het scherm op de pijltjes naar links en rechts om een chassis te kiezen.
Je hebt nu drie opties:

- Snel bouwen
- Elementen afbreken
- Bouwen



DE RACER AANPASSEN

- Met **Snel bouwen** kun je snel een auto bouwen die op het gekozen chassis past. Telkens als je op de Snel bouwen klikt, wordt er een fonkelnieuwe auto voor je gemaakt. Je kunt deze supersnelle optie kiezen als je liever je tijd besteedt aan het racen dan aan het bouwen van een auto.

- Met **Elementen wissen** worden alle elementen van het chassis verwijderd. Als je al een begonnen bent met het bouwen van een auto, dan moet je dit eerst kiezen voordat je een nieuw chassis kunt kiezen. Als je een auto hebt gekozen met Snel bouwen, kun je op elk moment een nieuw chassis kiezen.

- Met **Bouwen** kun je een unieke auto maken op maat. Hiermee ga je naar het onderdeel waar je een auto kunt ontwerpen zodat die volledig voldoet aan je eigen rijstijl.

  Bovenaan in het bouwscherm staan twee pijltjes: met het ene kun je autocombinaties kiezen en met het andere LEGO steentjes. Op het begin kun je deze pijltjes gebruiken om onderdelen te kiezen uit vier autocombinaties. Later kun je kiezen uit meerdere autocombinaties die je hebt vrijgemaakt door het winnen van circuitraces.

  Begin met het kiezen van een autocombinatie. De huidige autocombinatie is bovenaan het scherm weergegeven. In elke autocombinatie worden andere LEGO elementen gebruikt. Je kunt een autocombinatie kiezen door op de pijltjes te klikken of met de game controller als de selector is uitgelicht.

  Gebruik de LEGO element selector om een LEGO element uit te kiezen om op het chassis te zetten.Hij werkt op dezelfde manier als de autocombinatie selector. Het LEGO element in het midden van de selector is het element dat momenteel is gekozen.Op het scherm zie je dit LEGO element dan boven je auto hangen.

  Je kunt maar één autocombinatie tegelijkertijd bekijken. Als je het LEGO element dat je zoekt, niet kan vinden verander dan van autocombinatie.

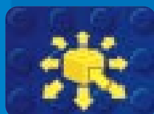


DE RACER AANPASSEN

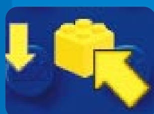
Andere camerahoek Hiermee kun je de auto vanuit verschillende hoeken bekijken. Met elke knop op een game controller kun je de camerabediening kiezen om de camera naar links, naar rechts, omhoog of omlaag te bewegen. Druk nog eens op een knop op de game controller om de camera mode uit te gaan. Gebruik je een muis, dan kun je direct op de pijltjes van de camerabediening klikken om het zicht te wijzigen, of de auto gewoon met de muis verslepen met de linker muisknop ingedrukt en rondbewegen. (zie Sneltoetsen op pagina 10)



Draaien LEGO element Kies dit om het LEGO element dat je hebt gekozen te draaien. Je kunt dit gebruiken om het LEGO element in de juiste positie te zetten voordat je het op de auto zet.



Element verplaatsen Gebruik dit om het LEGO element in de juiste positie boven de auto te krijgen. Je kunt direct op de pijltjes van deze bediening klikken om het LEGO element in de richting van het pijltje te bewegen. Je kunt ook met de linker muisknop op het LEGO element boven je auto klikken. Houd de linker muisknop ingedrukt terwijl je de muis verplaatst om het LEGO element naar de juiste positie te verslepen.

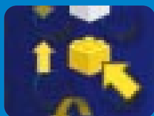


LEGO element laten vallen Gebruik dit om het LEGO element dat je hebt gekozen op de auto te laten vallen. Een schaduwweergave van het element valt op zijn plek, als het past.Als het LEGO element niet past, valt de schaduwweergave niet, en worden er rode vlakjes weergegeven. De rode vlakjes geven aan waar het element niet kan worden aangesloten.

Als het LEGO element niet past, kun je de volgende dingen proberen:

- Draai of verplaats het element om te zien waar het element wel past.
- Wijzig het zicht op de auto zodat je goed kunt zien waar het element wel past.
- Kijk goed naar het element. Net als echte LEGO® elementen, hebben sommige unieke manieren waarop ze passen. Dit kan inhouden dat je er geen andere elementen bovenop kunt zetten, of dat ze alleen op bepaalde plekken passen.

Lukt het maar niet een LEGO element te plaatsen, dan kan het zijn dat het element dat je hebt gekozen te groot is voor de plek waarop je het kwijt wilt, of dat je auto aan de maximale lengte, breedte of hoogte zit.



Ongedaan maken Gebruik Ongedaan maken om het laatste element dat je op de auto hebt gezet te verwijderen. Dit kun je herhaaldelijk gebruiken om zoveel elementen als je maar wilt te verwijderen.



Deur Ben je klaar met het maken van je auto, klik dan op de deur om uit het bouwscherm te gaan.

DE RACER AANPASSEN

Overzicht auto bouwen Dit is een lijst van toegangstoetsen die je in het bouwscherm kunt gebruiken. Toegangstoetsen zijn handige sneltoetsen waarmee je je auto een stuk sneller in elkaar kunt zetten.

Toetsenbord:

Insert of Page Up	Wijzigen huidig gekozen autocombinatie
Delete of Page Down	Wijzigen huidig gekozen LEGO element
S, A, X, D (omhoog, links, omlaag, rechts)	Andere camerahoek
5 op het numerieke toetsenbord	Element draaien
1-4 en 6-9 (op het numerieke toetsenbord)	Element verplaatsen
+ (op het numerieke toetsenbord)	Element laten vallen
- (op het numerieke toetsenbord)	Ongedaan maken

Tip: Hoe vaker je de toegangstoetsen gebruikt, hoe gemakkelijker je ze kunt onthouden.

Auto bouwen en prestaties De manier waarop je de auto bouwt bepaalt in zekere mate hoe goed hij het in de races doet. De manier waarop de auto is gebouwd bepaalt twee dingen: het gewicht en het evenwicht. Door het gewicht en het evenwicht van een auto te veranderen kunnen de prestaties op verschillende manieren gewijzigd worden. Je kunt die effecten natuurlijk gewoon vergeten en met plezier de meest gave en stoere auto maken die je kunt bedenken. Of je kunt voor de gulden middenweg kiezen: een auto die er gaaf uitziet maar die ook goed rijdt. De keuze is aan jou. Er is geen juiste of foute manier om een auto te bouwen. Het hangt allemaal af van je eigen rijstijl.

DE RACER AANPASSEN

Evenwicht Het evenwicht van de auto hangt af van waar je de stenen op het chassis van de auto plaatst. Een stabiele auto heeft LEGO elementen gelijkmatig over het chassis verspreid. Als je een auto bouwt met meer elementen aan de ene kant van de auto dan aan de andere, dan raakt de auto uit evenwicht en wordt het stuurgedrag aangetast.

Gewicht Het gewicht van de auto hangt af van het gewicht van het chassis en het aantal elementen dat je op het chassis zet. Elk type chassis heeft een ander gewicht en sommige elementen wegen meer dan andere. In het algemeen wegen grotere elementen meer dan kleinere. Zwaardere auto's kennen een hogere topsnelheid en zijn gemakkelijk te besturen, maar het duurt langer tot ze op snelheid zijn. Lichtere auto's hebben een lagere topsnelheid en draaien niet zo gemakkelijk, maar kennen een hoger acceleratievermogen.

Testrit



Testrit Als je je nieuwe auto wilt uitproberen, ga er dan mee het testcircuit op. Kies Testrit uit het menu bouwen. Je kunt dan op de betonbaan rijden om de snelheidsprestaties te testen of op de off-road baan om het rijgedrag op ruwe wegoppervlakken te bekijken. Heb je genoeg gereden, rij dan naar de uitrit van het parcours en je gaat terug naar het menu bouwen.

Tip: Als je net je eerste Racer hebt samengesteld, dan is dat de enige auto die je voor een testrit kunt uitkiezen. Later, als je meerdere Racers hebt samengesteld, moet je er goed op letten dat je wel de auto kiest waaraan je net hebt gewerkt en die je graag wilt testen.



DE RACER AANPASSEN

Autocombinaties en karakters ontsluiten

Als je voor het eerst LEGO Racers speelt, heb je slechts de keuze uit vier basis autocombinaties: gewone steentjes, race-elementen, space-elementen en kasteel-steentjes.

Als je een betere coureur wordt en er meer circuitraces beschikbaar voor je komen, dan komen er ook meer karakters en autocombinaties beschikbaar om uit te kiezen. De LEGO elementen van verschillende autocombinaties kunnen in de bouwmode op het chassis worden gezet. Hoe meer autocombinaties je wint, hoe meer variaties je kunt bouwen.

De racer opslaan

De nieuwe Racer wordt automatisch opgeslagen als je klaar bent met het maken of aanpassen ervan. De informatie van het karakter, de autoconfiguratie en het rijbewijs wordt allemaal opgeslagen om later te worden gebruikt. Je kunt ook een kopie van je Racer maken door Racer kopiëren te kiezen uit het menu bouwen. Hiermee wordt een tweede kopie van je Racer gemaakt, zodat je die kunt bewerken.

De racer wissen

Kies Racer wissen om Racers die je niet meer wilt hebben, permanent te verwijderen. Er wordt gevraagd of je er zeker van bent dat je de Racer echt wilt verwijderen, dus mocht je van gedachte veranderen, dan kan dat nog. Je kunt alleen Racers verwijderen die je zelf hebt gemaakt. Als je eenmaal een Racer hebt verwijderd kan hij niet meer worden hersteld.



TIPS VOOR HET RACEN

1. Probeer eerst echt goed te worden in de gemakkelijke races.

2. Gebruik het testcircuit om je auto eerst uit te proberen voordat je aan een echte race begint.

3. Is het maar wat lastig om de LEGO Racer kampioenen te verslaan, dan moet je de autocombinatie van Veronica Voltage zien te bemachtigen. Maar hoe doen we dat?

Tip: Het komt allemaal op timing aan. Zie het onderdeel Race tegen de klok als je het vergeten bent.

4. Op elk parcours zijn er sluipweggetjes waarmee je de strakste tijden kun halen. Weet ze te vinden zodat je ze zo vaak als mogelijk kunt gebruiken.

Tip: Sommige van deze sluipweggetjes zijn afhankelijk van het gebruik van power-ups.

5. Elke power-up heeft een ander effect. Zorg dat je alle types en effecten die ze op jou en je tegenstanders hebben, leert kennen.

6. Hoewel het verzamelen van power-plus steentjes je de meest krachtige werking van de power-ups geeft, is dit niet noodzakelijk de beste tactiek. Probeer er achter te komen hoe elke kampioen gebruik maakt van power-ups en bedenk een tactiek om ze te kunnen verslaan.

Tip: Zo gebruikt Kapitein Knoest bijvoorbeeld graag de kanonskogel, dus is het verstandig tegen hem de schilden te gebruiken.



TIPS VOOR HET BOUWEN

1. Heb je problemen met het plaatsen van elementen op je auto, probeer dan de camera te verplaatsen.

2. Elk chassis kent een ander stuurgedrag. Probeer het chassis te vinden dat het best bij jouw rijstijl past.

3. Maak altijd eerst een testrit met een nieuwe auto. Daarmee zorg je ervoor dat je goed bekend bent met de auto voordat je met de race begint.

4. Houd bij het bouwen van een auto het evenwicht in de gaten. Zet niet alle steentjes in een hoek van de auto. Hierdoor raakt hij uit balans en wordt het lastig hem te besturen.

5. Combineer de LEGO elementen van verschillende autocombinaties om een auto te maken die er echt cool uitziet..



Credits

Game Design Kerry J. Ganofsky

Executive Producer Keith Morton

Programming Director Scott Corley

Lead Programmer Dwight Luetscher

Programming Hal Bouma
Andrew Falth
Jeff Marshall
Adisak Pochanayon
Dave Scheele

Lead Artist Cary Penczek

Artists Gabe Bott
Bill Eng
Pete McLennon
Gary Oliverio
Brian Schultz
Kelly Seider
Joe Stinchcomb
Brian Westergaard

Lead Sound Engineer Eric Nofsinger

Sound engineers D. Chadd Portwine
Michael Caisley

Testing Kevin Sheller
William Golz

LEGO Media International
Mark Livingstone :
Worldwide Managing Director

Product Development
Laurence Scotford : Head of Constructive,
Games & Girl's Software
Tomas Gillo : Senior Producer, Games

Testing & QA
Tony Miller : QA Manager
Scott Mackintosh : Lead Tester

Localisation
Cara McMullan : Localisation Manager

Production
Nic Ashford : Logistics Manager

International Marketing
Petra Bedford :
Marketing Director – Europe & Asia
Philippe Osswald : Marketing Manager
Ron Gibson : US Marketing Manager

International Sales
Leah Kalboussi :
Sales Director – Europe & Asia
Gregg Sauter : US Sales & Marketing Director

MET DANK AAN

BEDANKT AAN ALLE KINDEREN VOOR DE WAARDEVOLLE INBRENG BIJ DE ONTWIKKELING VAN DIT SPEL

SPECIALE DANK AAN ALLE FAMILIELEDEN VAN HET DEVELOPMENT TEAM VOOR HUN STEUN EN GEDULD

EN VERDER DANK AAN JAN BLAESILD, SØREN DYRHØJ, MIKKEL FRISTOFT, JAKOB NORDMAN EN RICH FIORE VOOR HUN WAARDEVOLLE BIJDRAGE.



EPILEPSIEWAARSCHUWING

Lees dit door voor het spelen van een videospel of uw kinderen toestemming geeft ermee te spelen.

Bij sommige mensen kan blootstelling aan knipperende lichten of patronen tot een aanval van epilepsie of verlies van bewustzijn leiden. Die personen kunnen bij het bekijken van TV-beelden of het spelen van videospelletjes een aanval krijgen, zelfs als zich nooit eerdere medische problemen of aan epilepsie gerelateerde symptomen hebben voorgedaan.

Raadpleeg uw arts alvorens te spelen wanneer u aan epilepsie lijdt of iemand anders in uw familie aan epilepsie gerelateerde symptomen (toevallen of verlies van bewustzijn) heeft vertoond bij blootstelling aan knipperende lichten.

Het is raadzaam dat ouders hun kinderen bij het spelen van videospelen in de gaten houden. Mocht bij u of bij uw kind tijdens het spelen van een computer/videospel een van de volgende symptomen optreden: duizeligheid, gezichtsstoornissen, oog- of spiertrekkingen, verminderd bewustzijn, verlies van oriëntatievermogen of andere willekeurige bewegingen en/of stuipen, stop dan onmiddellijk het gebruik en raadpleeg een arts.



NEEM DE VOLGENDE VOORZORGSMAATREGELEN IN ACHT BIJ HET GEBRUIK VAN VIDEOSPELEN

Ga niet te dicht op het scherm zitten; ga zo ver weg zitten dat de verbindingskabel volledig gestrekt is. Speel videospelen het liefst op een klein scherm. Speel niet wanneer je moe bent of aan slaapgebrek lijdt. Zorg dat de kamer waarin je
speelt goed verlicht is. Neem bij het spelen van videospelen elk uur 10 tot 15 minuten rust.

games.



Geproduceerd in de E.U.
IB2G-RACDU3
2299753

